MARK WAID . ALEX ROSS



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

Superman, Batman, Wonder Woman. E poi Capitan Marvel, Lanterna Verde, Flash, Hawkman e decine di altri supereroi. Sono loro i protagonisti di questa saga straordinaria ambientata in un futuro prossimo, in cui i vecchi protagonisti dell'Universo DC, ormai in pensione, ritornano a combattere per difendere l'uomo dai nuovi supereroi, senza morale e senza ideali. Capaci solo di usare la violenza, con furia cieca e senza alcun rispetto per la vita umana, i giovani supereroi stanno compromettendo l'esistenza degli uomini. In Kingdom Come, Mark Waid e Alex Ross raccontano come Wonder Woman riesce a convincere Superman a tornare sul campo di battaglia insieme agli altri compagni della sua squadra, la Justice League. Assistiamo così allo scontro di due generazioni di superuomini in uno spettacolo fumettistico emozionante e sorprendente, per il quale lo sceneggiatore ha dichiarato di essersi ispirato ai testi biblici. Chiude la storia un colpo di scena clamoroso, grazie al quale nascerà, forse, il supereroe del domani.

I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA SERIE ORO 30

KINGDOM COME Mark Waid - Alex Ross

Published under license from DC Comics.
All characters featured in this issue the distinctive likenesses thereof and all related indicia are trademarks of DC Comics.
Copyright: © 1996, 1997 DC Comics.
Per questa edizione: © 2005 Panini S.p.A.

Edizione speciale per la Repubblica
realizzata in collaborazione con PANINI CONICE

Direttore Publishing Italia SIMONE AIROLDI
Direttore editoriale MARCO M. LUPOI
Hanno collaborato Enrico Fornaroli,
Francesco Meo (cura editoriale),
GIORGIO LAVACNA (testi),
FEDERICA VACCHETTI (redazione),
MARIO CORTICELLI (progetto grafico),
PAOLA LOCATELLI (Impaginazione),
ALESSANDRA GOZZI (produzione),
MATTEO FORNASIERO (marketing)

Gruppo Editoríale L'Espresso S.p.A. – Divisione la Repubblica Via Cristoforo Colombo 149 – 00147 Roma

> Supplemento al numero odierno de la Repubblica Direttore Responsabile: Ezio Mauro Reg. Trib. Roma n. 16064 del 13/10/1975

Introduzione e consulenza editoriale di LUCA RAFFAELLI

Il presente libro deve essere venduto esclusivamente in abbinamento al quotidiano la Repubblica. Tutti i diritti di copyright sono riservati. Ogni violazione sarà perseguita a termini di legge.

> Stampa e legatura PFG Grafiche Roma

MARK WAID - ALEX ROSS

KINGDOM COME

Venga il tuo regno



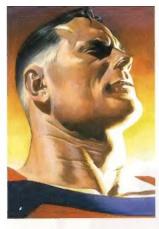
I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA SERIE ORO

ll supereroe e il sacro

ev'esserci pure stato un giorno, storico, in cui è nata la civiltà dell'uomo. Il primo giorno in cui un essere umano si è posto il problema della propria esistenza. Chi sono io? Perché sono al mondo? Le domande che solo l'uomo tra tutti gli animali si pone e che da quando si è cominciato a porre sono ancora senza una risposta, quantomeno univoca e oggettiva. Su questo si basa l'evoluzione del pensiero umano. Da quando questi interrogativi sono stati formulati, l'uomo altro non ha fatto che tentare di vivere il problema o di risolverlo.

PER ESEMPIO attraverso il mito, cioè la creazione di punti di riferimento fermi, eterni, immutabili, che favoriscono il superamento della naturale instabilità umana. La quale ha bisogno di figure mitologiche diverse a seconda delle diverse culture e di nuovi miti ogni qualvolta a un'epoca ne segue un'altra. I supereroi dei fumetti americani sono delle strane creature mitologiche contemporanee. Entrano nel mito in quanto innaturali, superiori, inaccessibili, e perché le loro caratteristiche sono certe, ferme, sicure. Eppure fanno indiscutibilmente parte della modernità: i supereroi hanno una casa editrice, autori che ne scrivono le storie, lettori appassionati che li amano ma che possono anche rimanere delusi dalle loro gesta, inviare lettere di

protesta, in qualche modo intervenire sul loro destino.



"Con Kingdom Come
i grandi supararoi dalla DC
Comics si interrogano sulla
loro esistenza, ne mettono
in dubbio il sanso."

Insomma, di solito le figure mitologiche sono immutabili. I supereroi no. Fanno parte del mito ma sono anche un prodotto editoriale. Devono evolversi, crescere, aggiornarsi, seguire i cambiamenti del mondo intorno a loro.

KINGDOM COME, saga fuoriserie dei supereroi DC Comics, dimostra e sviluppa tutto ciò. E propone un'altra particolarità dei supereroi a fumetti, i quali qui arrivano a chiedersi chi sono, e perché sono al mondo. Con Kingdom Come i grandi supereroi della DC – tutti, da Superman a Wonder Woman, da Batman a Capitan Marvel, e tanti altri, molti dei

quali sconosciuti ai non appassionati – si interrogano sulla loro esistenza, ne mettono in dubbio il senso. Il tema, anticipato da *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* e da *Watchmen*, è sviluppato da Mark Waid e Alex Ross in forma esplosiva. L'entrata in scena di Superman in questo volume è stupefacente: il primo dei superuomini, invecchiato come tutti gli eroi della storia, si è ritirato in una fattoria, e non vorrebbe più sentir parlare delle vicende umane. Ma non può tirarsi indietro. Perché il problema è rappresentato dai nuovi supereroi, suoi discendenti, dei quali disapprova il comportamento. E ne ha buoni motivi anche dal punto di vista personale.

"SEMBRA CHE ABBIANO scarso rispetto per la vita umana...", dice Superman a p. 87, "...E non c'è niente di più sacro al mondo". La nuova generazione pare amare la lotta per la lotta: è priva di ideali e di etica. Solo la saggezza dei vecchi può fermare l'irruenza dei giovani; non la loro indifferenza, il loro distacco. In questo scontro fra generazioni, visto con gli occhi dei padri, tutto sembra essere intriso di sacralità, quasi come fosse un libro di profezie. Divino appare l'uomo in tutta la sua vulnerabilità, divina la creazione in tutta la sua imperfezione. Vignetta dopo vignetta, ogni scelta che si compie ha a che fare con il sacro, filtrato dalla cultura religiosa americana: si arriva così a un finale in cui l'inevitabile conflitto favorisce una clamorosa. imprevedibile rinascita.

Segnali di stile

ei credits dell'edizione americana di questa saga a fumetti, Alex Ross inserisce una lista particolare, se non inedita: quella degli amici che si sono prestati come modelli. Dunque, come è successo per Marvels, anche per Kingdom Come il più iperrealista dei disegnatori di fumetti usa delle fotografie





per realizzare le sue immagini. Eppure il risultato finale è realistico e nient'affatto statico. L'abilità di Ross sta proprio nel cogliere le espressioni più vere, sincere e umane. Come in Marvels, pure in Kingdom Come Ross ama creare tavole senza spazi bianchi, in cui eventuali vignette più piccole sono incastonate all'interno di una vignetta più grande.



Ma se in *Marvels* la forma dei riquadri è quasi sempre rettangolare, in *Kingdom Come* Ross disegna spesso vignette che tagliano obliquamente la tavola, proprio per infondere alla stessa una vivacità e una dinamicità che si adattano perfettamente alla narrazione di uno scontro tra supereroi.

QUELLO CHE AVEVA abbozzato nelle ultime tavole di Marvels, raccontando la lotta tra l'Uomo Ragno e Goblin, qui Ross lo rende ancora più espressivo fin da p. 30: qui la linea obliqua che divide le vignette non è dritta (come a p. 199) ma del tutto irregolare, come a evidenziare uno strappo, una frattura, una ferita che le stesse scene infliggono al foglio su cui sono riportate. In tanto realismo Ross utilizza con molta parsimonia le onomatopee: come l'esplosivo CHOOM di p. 102 o i ripetuti BOOM delle pp. 182-183, mentre in altri momenti (per esempio, a p. 194) si preferisce il silenzio.

Dietro le chine





A METTERE INSIEME la popolazione di personaggi che l'artista inventa e reinventa provvede Mark Waid, con un copione d'ispirazione biblica in cui una guerra fra i supereroi "classici" ormai anziani e quelli della nuova generazione che rifiuta l'etica dei nobili ideali conduce il mondo sulla soglia di un super-Armageddon. Von Bach, 666, Germ-Man, Swastika, Shiva il Distruttore, Kabuki Kommando sono i ferini nomi di battaglia dei nuovi "eroi", che sfoggiano tatuaggi e piercing in luogo delle ingenue calzamaglie dei loro nonni e che combattono il crimine con uno spirito da ultrà, infrangendo con sistematica gioia i fondamenti dell'etica (o del moralismo?) dell'eroismo ingenuo dei tempi andati.

IL PRINCIPIO CARDINE, il paradigma etico del supereroismo classico è rappresentato da quella che gli americani chiamano "No Killing Rule" e che, sinteticamente, si può spiegare citando il quinto comandamento: "Non uccidere". Al contrario dei candidi giustizieri di un tempo, i nuovi "eroi" uccidono volentieri, emettono sentenze di morte e le eseguono in nome della propria forza. Sullo sfondo, l'umanità assiste impotente alla battaglia dei semidei, limitandosi a fornire un gravoso tributo in termini di "vittime collaterali". Ma in realtà la vera contraddizione del mondo di Kingdom Come sta nell'incompatibilità di fondo fra umanità ordinaria e superumanità, che da sempre pesa come una spada di Damocle sulla comunità dei supereroi. La società può tollerare l'esistenza di esseri superiori

soltanto se questi sono disposti a stare ai patti. La guerra segreta di Kingdom Come è quindi fra i comuni mortali – i veri, legittimi padroni della Terra – e i semidei, che in fondo sono sempre stati solo degli ospiti.

AL DI LÀ delle ovvie somiglianze con Marvels, che a dire il vero sono più nella forma che nella sostanza, Kingdom Come riprende e sviscera i temi fondamentali dei capolavori "revisionisti" degli anni Ottanta, come Il ritorno del Cavaliere



Oscuro di Frank Miller, Watchmen di Alan Moore e
Dave Gibbons, il feroce Marshall Law di Pat Mills e
Kevin O'Neill e la più grande epopea escatologica del
fumetto americano, Crisis On Infinite Earths di Marv Wolfman
e George Pérez. L'inflazione di supereroi che esplode in ogni
pagina di Kingdom Come prelude al successivo progetto di
Alex Ross, ovvero il marvelliano Terra X, in cui l'intera umanità è di colpo elevata al livello superumano: tutti protettori, nessuno da proteggere, tappa finale di un'iperbole che spinge il
mito dell'eroe ai limiti estremi.

II mondo di Alex Ross e Mark Waid

lex Ross, nato a Portland, Oregon, il 22 gennaio 1970, matura a sedici anni l'idea di unire le due passioni della sua vita: il realismo pittorico di Norman Rockwell e i supereroi. Così, lascia Lubbock, la cittadina del Texas dove è cresciuto, alla volta di Chicago, dove si iscrive alla American Academy of Art. L'occasione di realizzare il sogno giovanile gli viene offerta nel 1993, quando Kurt Busiek, impressionato da alcuni suoi lavori, gli propone di collaborare al progetto Marvels. All'epoca esistevano già esempi di fumetti "dipinti", ma la sua visione ispirata all'iperrealismo applicato ai supereroi si dimostra subito unica e dirompente. Nel 1996, fa seguito Kingdom Come e subito dopo la miniserie Uncle Sam e alcuni periali par la DC Comics in formato tablaid. Nel 1996.



ciali per la DC Comics in formato tabloid. Nel 1999 torna alla Marvel con un progetto intitolato Terra X, per cui l'artista fornisce un'impressionante quantità di studi di personag-



gi, copertine e illustrazioni. Attualmente Alex Ross è impegnato soprattutto come illustratore di copertine per la DC Comics.

MARK WAID, nato nel 1962 in Alabama, cresce come scrittore di fumetti in seno alla DC Comics, dove lavora alcuni anni in qualità di editor, curando testate come Legion of Super-Heroes, Doom Patrol e Secret Origins. Nel 1989 abbandona la casa editrice per dedicarsi alla carriera di scrittore freelance, e come tale collabora a quasi tutte le maggiori testate di Marvel, DC Comics, Dark Horse, Event e Archie Comics. Attualmente Waid vive a Philadelphia e scrive le sceneggiature di Fantastic Four, una delle più prestigiose serie della Marvel.

KINGDOM COME

Venga il tuo regno



Testi • Mark Waid Disegni • Alex Ross Traduzione • Pier Paolo Ronchetti

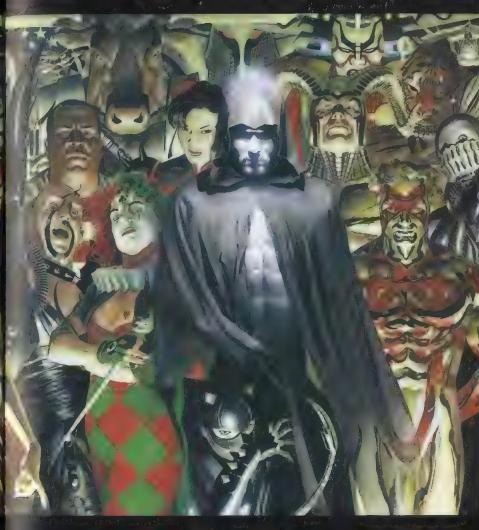
KINGDOM COME





Mark WAID Alex ROSS Todd Klein

CAPITOLO UNO



Strano Visitatore









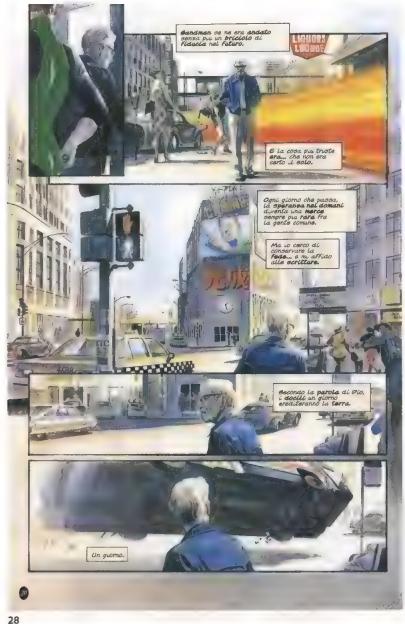


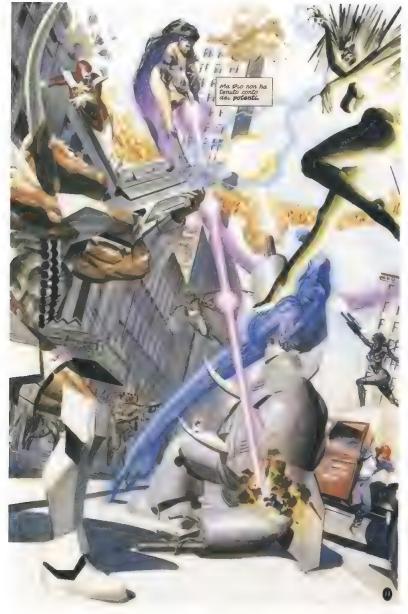








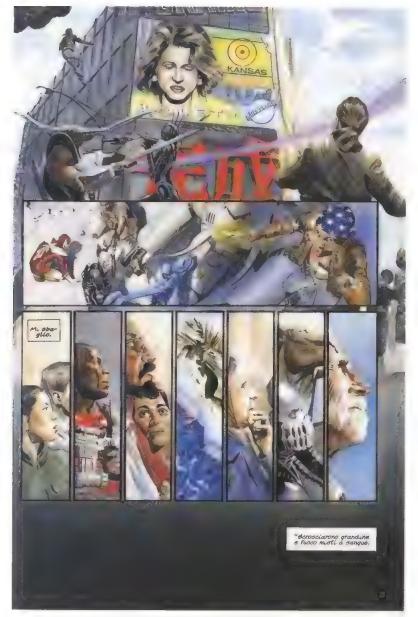












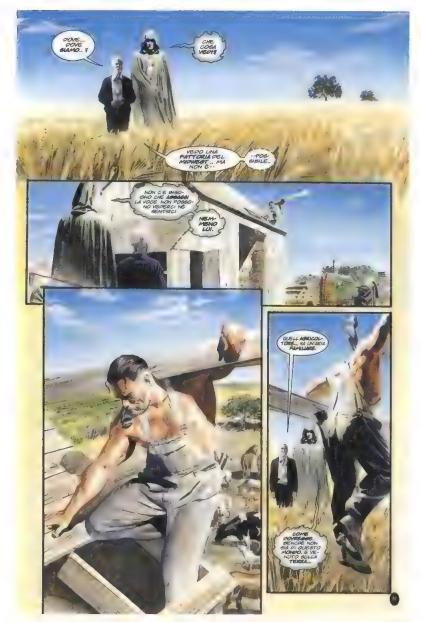












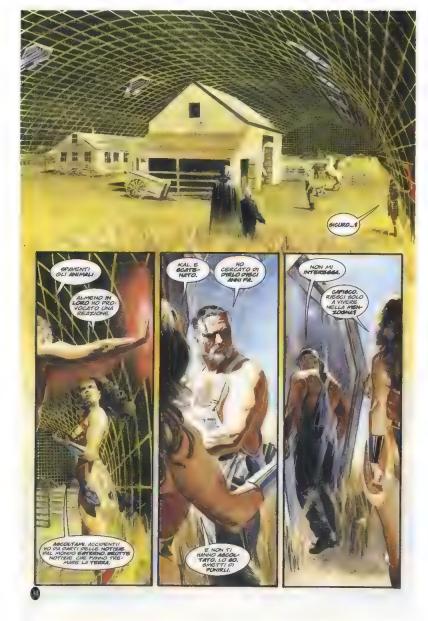


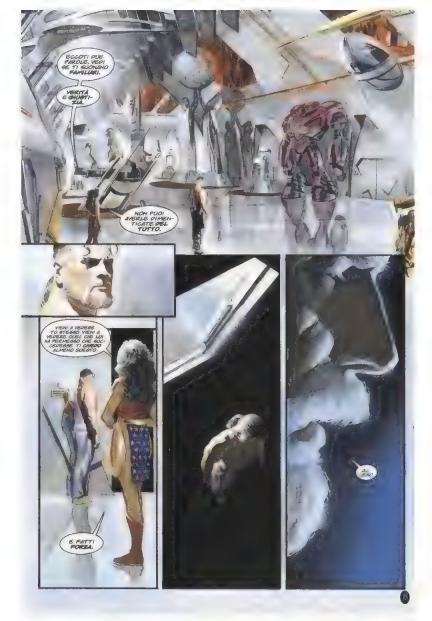


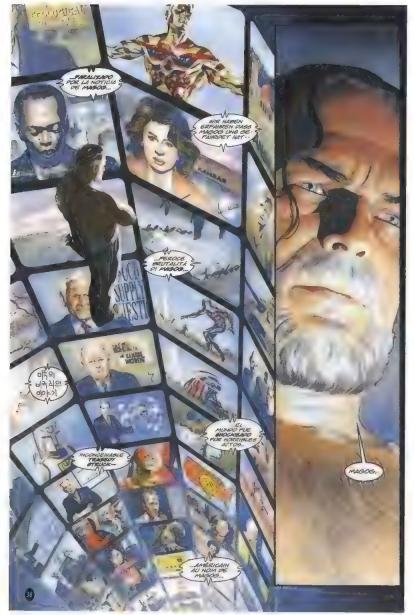












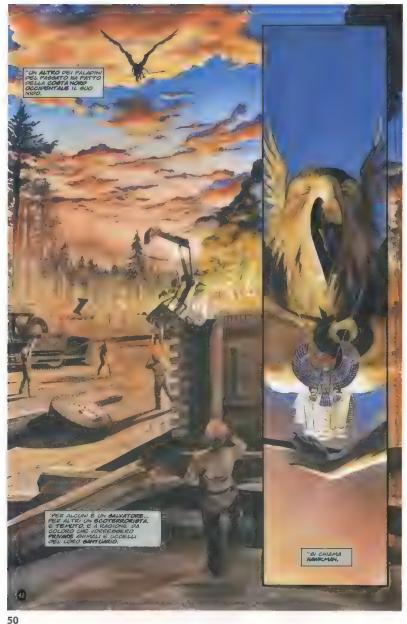














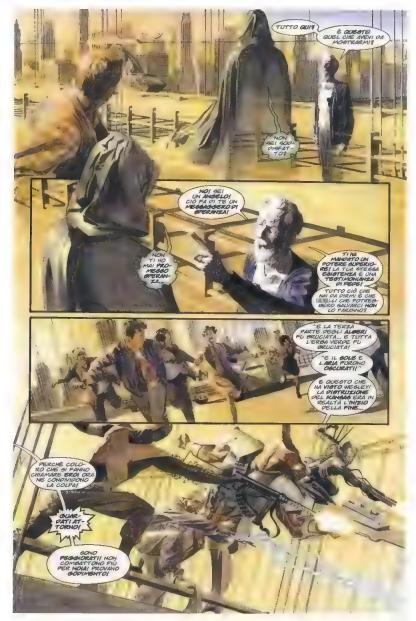
















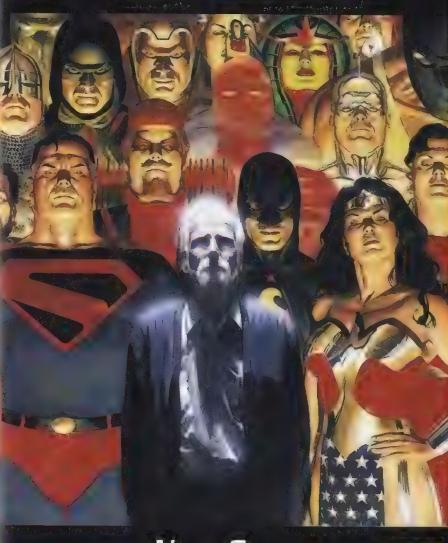








CAPITOLO DUE



Verità e Giustizia

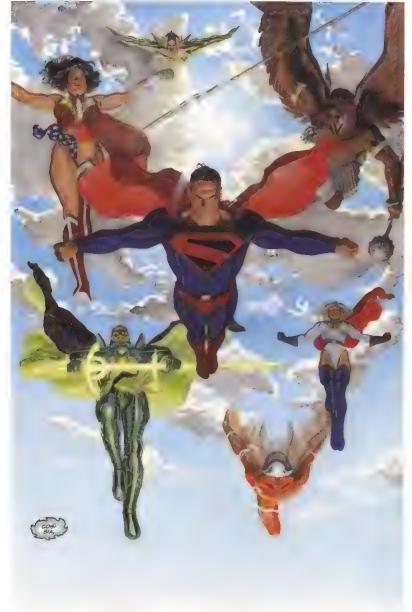






















































































































































































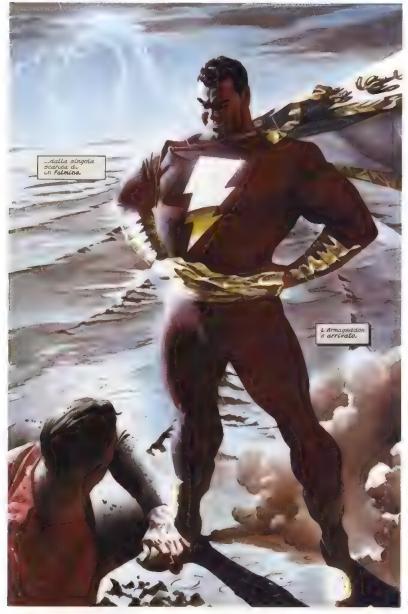


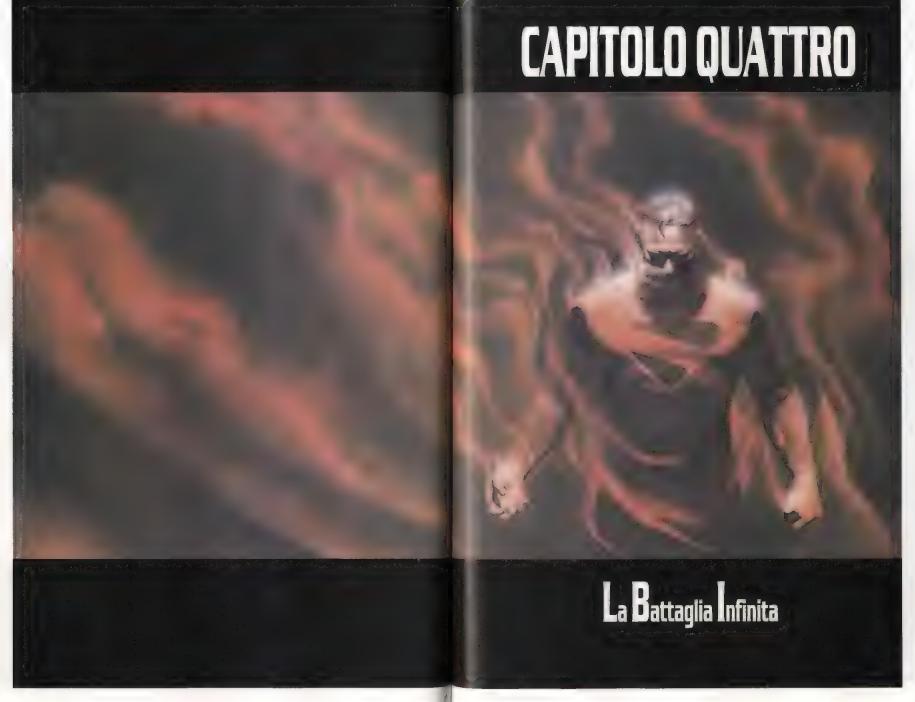






























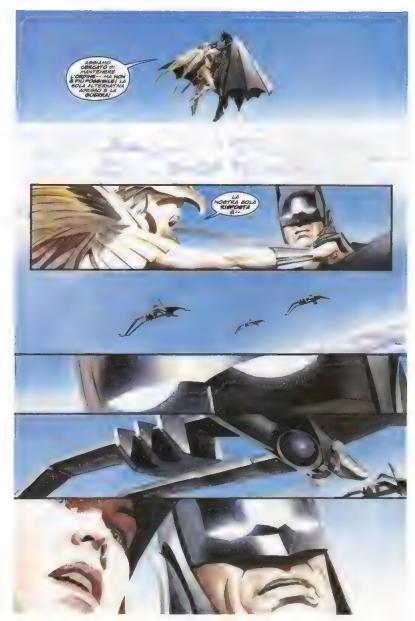




















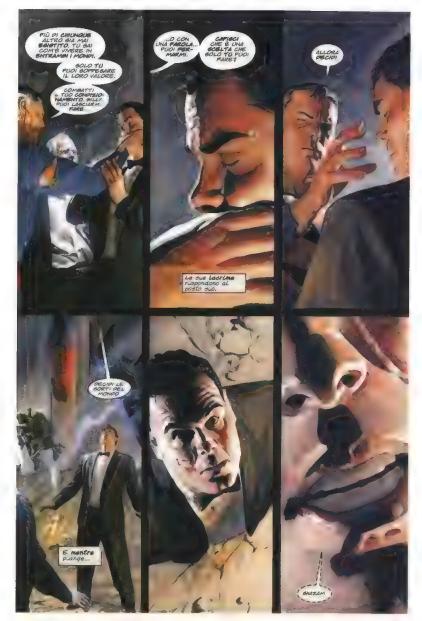


































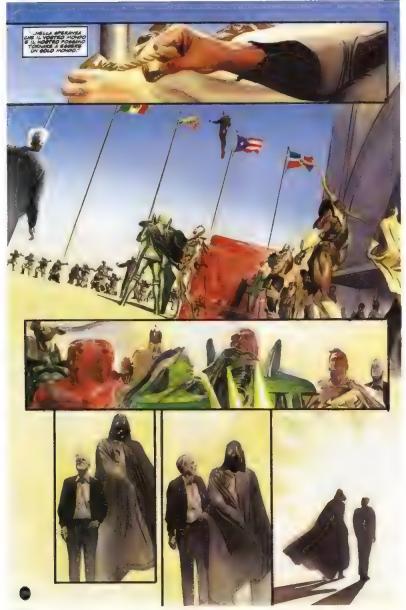




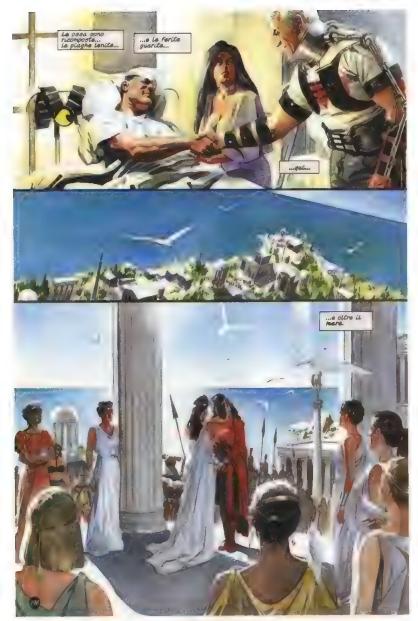




















UN ANNO DOPO...



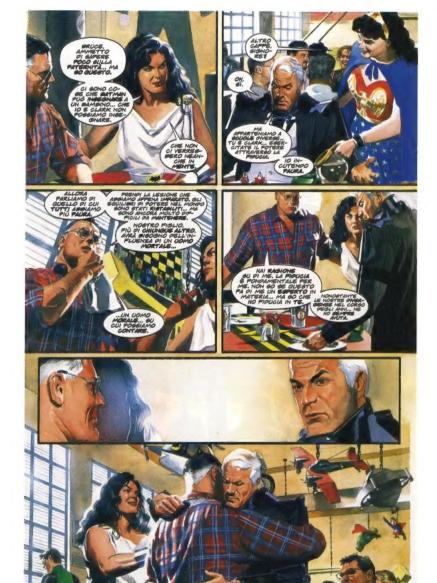














Mark Waid è nato nel 1962 a Hueytown, in Alabama. Dopo gli esordi in qualità di redattore per collane come Legion of Super-Heroes, Doom Patrol e la linea Elseworld, decide di diventare scrittore full time e ottiene grande celebrità con un lungo ciclo

di avventure di Flash e, successivamente, con le gesta di supereroi come Impulse, Superman e la Justice League. Per la Marvel ha firmato diversi successi, fra cui X-Men, Capitan America, Ka-Zar

e Fantastici Quattro, la serie che lo ha visto protagonista negli ultimi tempi. Alex Ross è nato nel 1970 a Portland, in Oregon, e ha studiato alla American Academy of Art di Chicago. Influenzato da Norman Rockwell e J.C. Leyendecker, inizia la carriera nel mondo dei fumetti con storie di fantascienza, prima di approdare alla Marvel per la realizzazione del progetto che gli ha regalato fama e fortuna, quel Marvels, disegnato su testi di Kurt Busiek, pubblicato all'interno di questa collana. Successivamente, Ross è passato alla DC Comics per cui ha creato Kingdom Come, la graphic novel Uncle Sam e albi di formato gigante con cui l'editore ha festeggiato i sessant'anni di Superman, Batman, Capitan Marvel e Wonder Woman.

